

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan adalah sebagai penentu terciptanya generasi penerus bangsa yang berkualitas sehingga penting diberikan kepada seluruh anak untuk mengembangkan pola pikirnya di masa depan. Pernyataan tersebut seperti tertuang dalam Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 tahun 2003 pasal 3 yang menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan bentuk serta peradaban bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Jalur pendidikan di Indonesia terdiri atas 3 jalur yaitu pendidikan formal, informal dan nonformal. Pendidikan nonformal merupakan pendidikan dimana dalam pelaksanaan pendidikannya diluar pendidikan formal dengan pelaksanaan yang terstruktur dan berjenjang. Pendidikan informal yaitu pendidikan yang berada di dalam lingkup keluarga maupun masyarakat. Sedangkan untuk pendidikan formal yaitu pendidikan yang terdiri dari pendidikan dasar (SD), pendidikan menengah (SMP) dan pendidikan tinggi (SMA) dengan jalur pendidikan yang berstruktur dan berjenjang. Pendidikan informal sering menjadi bahan perbincangan terutama dalam pelaksanaan kurikulum yang masih sering mengalami perubahan-perubahan didalamnya.

Kurikulum yang berlaku saat ini yaitu kurikulum dengan pendekatan pembelajaran tematik terpadu, dimana dalam pelaksanaannya hampir sama dengan pembelajaran tematik pada umumnya, yang membedakan adalah pada mata pelajaran Matematika dan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) sebagai mata pelajaran yang berdiri sendiri pada kelas IV, V dan VI. Sehingga mata pelajaran matematika tidak diajarkan bersamaan dengan mata pelajaran lain dalam tema, melainkan diajarkan secara terpisah atau berdiri sendiri.

Matematika memiliki peran penting dalam pendidikan. Salah satu bidang studi yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah Matematika (Sudayana, 2015: 2) sehingga Matematika memiliki peran yang penting dalam dunia pendidikan. Alasan tersebut menjadikan matematika wajib diajarkan dalam semua jenjang pendidikan mulai dari Sekolah Dasar sampai dengan Sekolah Menengah Keatas sebagai bekal para siswa agar memiliki kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif. Meskipun matematika mempunyai jam yang cukup banyak namun sering kali matematika masih dianggap sebagai salah satu pelajaran yang sulit bahkan terkadang menakutkan. Hal ini yang memicu rendahnya nilai matematika pada siswa tidak terkecuali pada siswa kelas V SDN 2 Pulungdowo yang nilai rata-rata siswa kelas V pada mata pelajaran matematika masih kurang atau dibawah rata-rata.

Keberhasilan suatu poses kegiatan belajar mengajar matematika dapat diukur dari hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran tersebut. Hasil belajar menjadi penentu sukses tidaknya suatu kegiatan belajar mengajar. Semakin tinggi hasil belajar siswa maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran, namun semakin rendah hasil belajar siswa maka semakin rendah

pula tingkat keberhasilan suatu pembelajaran. Tinggi rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya adalah faktor sekolah yang meliputi metode mengajar, kurikulum, hubungan guru dengan siswa, hubungan siswa dengan siswa, tugas rumah dan metode belajar yang diberikan guru kepada siswa.

Seperti yang telah disebutkan di atas bahwa keberhasilan suatu pembelajaran salah satunya dipengaruhi oleh faktor sekolah. Guru sebagai salah satu pemeran penting dalam proses pembelajaran yang mengatur kemana arah pembelajaran tersebut berjalan, maka kemampuan mengajar guru harus diperhatikan. Terkadang guru memiliki kemampuan baik dalam menyampaikan materi di kelas, namun kendala lain yang sering dijumpai adalah kebosanan siswa dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang baik akan selalu melibatkan siswa secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran, sehingga dapat membangkitkan motivasi siswa, yang pada akhirnya siswa akan memperoleh hasil belajar optimal.

Peran guru sangatlah penting dalam proses pembelajaran untuk mengatasi masalah-masalah yang dihadapi siswa. Pada proses pembelajaran, siswa masih kurang bisa menyesuaikan diri pada kondisi pembelajaran yang cenderung bersifat kaku atau monoton dan didominasi oleh guru. Hal inilah yang mendorong guru harus kreatif dalam membuat suasana kelas menjadi hidup dan siswa menjadi aktif. Menciptakan suasana belajar matematika yang menyenangkan dapat dilakukan dengan permainan atau *games* juga media pembelajaran. Permainan erat hubungannya dengan anak-anak terutama pada jenjang Sekolah Dasar. Melalui permainan, siswa akan terbawa suasana yang menyenangkan sambil

mempelajari suatu materi. Siswa tidak akan merasa terbebani ketika pembelajaran yang dirancang guru disesuaikan dengan karakteristik perkembangan siswa.

Hasil observasi awal yang telah dilakukan selama 2 kali, menunjukkan bahwa pada pertemuan pertama tanggal 18 Oktober 2017 peneliti melakukan observasi dengan meminta izin terlebih dahulu kepada kepala sekolah untuk melakukan observasi di sekolah tersebut. Hasil pengamatan menyatakan jika proses pembelajaran matematika dalam 1 minggu dilakukan sebanyak  $2 \times$  pertemuan yang setiap pertemuannya selama  $2 \times 35$  menit. Peneliti melihat adanya proses pembelajaran di kelas kala itu sedang melakukan sebuah diskusi dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 siswa dalam setiap kelompok. Pertemuan kedua yang dilakukan peneliti adalah pada tanggal 23 Oktober 2017 yang dilakukan peneliti adalah melihat proses pembelajaran matematika dari awal hingga akhir. Dapat disimpulkan bahwa selama hampir setiap proses pembelajaran matematika hanya dengan kegiatan guru menerangkan di depan siswa lalu dilanjutkan dengan kegiatan berdiskusi dan mengerjakan tugas secara individu. Kegiatan seperti ini hampir berlangsung setiap kali proses pembelajaran matematika.

Pengamatan di lapangan memperlihatkan bahwa siswa merasa jenuh akan pembelajaran matematika, hanya kurang dari setengah jumlah siswa saja yang aktif dalam memperhatikan serta menyimak pembelajaran yang disampaikan guru di depan kelas terlebih lagi jika siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi, mereka cenderung akan malas untuk melanjutkan ke materi selanjutnya. Mereka berpandangan belajar matematika di sekolah hanya sekedar diajarkan bagaimana siswa dapat memecahkan dan menyelesaikan soal dengan baik tanpa

mengetahui kegunaannya dalam kehidupan nyata. Hal inilah yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa dalam pelajaran matematika. Disamping itu ada hal lain lagi yang ditemukan oleh peneliti yaitu adanya kelompok berteman dalam kelas tersebut sehingga siswa selalu ingin ketika kegiatan diskusi kelompok, mereka ingin satu kelompok dengan teman bermainnya dan tidak ingin jika satu kelompok dengan teman yang bukan teman bermainnya.

Masalah di atas dapat diatasi dengan memperbaiki pola pembelajaran. Banyak cara yang dapat dilakukan salah satunya yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *make a match*, dimana sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar karena merupakan model pembelajaran berbasis *game* (permainan). Model pembelajaran *make a match* merupakan pembelajaran yang melibatkan siswa bekerja secara berkolaborasi, selain itu, model pembelajaran *make a match* juga untuk tipe gaya belajar siswa, yaitu visual, auditorial dan kinestetik. Model pembelajaran ini memiliki keunggulan, yaitu melalui model ini siswa dapat mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan sehingga melatih siswa agar mau bekerjasama dengan teman lainnya meskipun itu bukan merupakan teman dekatnya.

Model pembelajaran *make a match* merupakan model pembelajaran dimana dalam pelaksanaannya terdiri dari kartu yang berisi pertanyaan-pertanyaan sedangkan kartu lainnya berisi jawaban-jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut. Kartu-kartu inilah yang nantinya akan menjadi media dalam model *make a match*. Guru disini berperan sebagai pembimbing jalannya diskusi dalam mencocokkan jawaban siswa. Sedangkan siswa yang akan berperan aktif dalam

pembelajaran. Keterlibatan siswa jelas terlihat dari bagaimana usaha siswa dalam mencari jawaban yang sesuai dengan pertanyaan. Keterlibatan siswa inilah yang menjadikan siswa mendapatkan pemahaman lebih dari sekedar guru yang berceramah.

Penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* pada mata pelajaran matematika SD Kelas V pernah dilakukan oleh Risadiani Kurnia pada Tahun 2013 dengan judul "Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika pada Materi Bangun Datar Siswa Kelas III SD Negeri Randugunting 3 Kota Tegal". Penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa kedua kelompok diberikan tes akhir pada materi bangun datar dan diperoleh rata-rata nilai hasil belajar kelas eksperimen sebesar 81,27 sedangkan kelas kontrol hanya 73,73. Penelitian lain dilakukan oleh Wendi Nugraha pada Tahun 2012 dengan judul "Keefektifan Penerapan Model *Make a Match* pada Pembelajaran Matematika Kelas V materi Geometri di Sekolah Dasar Negeri Purbalingga Kidul Kabupaten Perbalingga". Setelah dilakukan uji coba hasilnya menunjukkan bahwa rata-rata persentase aktivitas belajar siswa yang menerapkan model *make a match* sebesar 88,45 sedangkan rata-rata persentase aktivitas belajar siswa yang menerapkan model konvensional sebesar 75,42. Dari kedua penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya maka menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *make a match* pada mata pelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan model pembelajaran *make a match* dapat digunakan untuk meningkatkan hasil

belajar siswa. Sehingga peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* pada mata pelajaran matematika dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Matematika dengan Model Pembelajaran *Make A Match* pada Siswa Kelas V SDN 2 Pulungdowo”. Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi volume bangun ruang pada siswa kelas V SDN 2 Pulungdowo

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah yaitu:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *make a match* pada pembelajaran Matematika kelas V di SDN Pulungdowo 02?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas V SDN Pulungdowo 02 dengan menggunakan model pembelajaran *make a match*?

### **C. Tujuan Penelitian**

Setiap penelitian tentu ada tujuan yang hendak dicapai. Pada bagian ini akan diuraikan mengenai tujuan dilaksanakannya penelitian di SDN 2 Pulungdowo yaitu:

1. Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *make a match* pada pembelajaran Matematika kelas V di SDN Pulungdowo 02?
2. Untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SDN Pulungdowo 02 dengan menggunakan model pembelajaran *make a match*?

#### **D. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Hipotesis yang diajukan yaitu “Penerapan model pembelajaran *make a match* pada pembelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 2 Pulungdowo.”

#### **E. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini meliputi manfaat bagi siswa, bagi guru dan bagi sekolah. Manfaat bagi siswa yaitu manfaat yang dirasakan oleh siswa, manfaat bagi guru yaitu manfaat yang dirasakan oleh guru dan manfaat bagi sekolah yaitu manfaat yang dapat menjadi masukan untuk sekolah. Ketiga manfaat dapat dijabarkan sebagai berikut

##### **1. Bagi Siswa**

- a. Meningkatkan hasil belajar matematika materi volume bangun ruang
- b. Meningkatkan motivasi belajar matematika
- c. Meningkatkan rasa percaya diri
- d. Melatih komunikasi dan kerjasama dengan teman

##### **2. Bagi Guru**

- a. Membantu guru dalam menciptakan suasana belajar matematika yang menarik dan menyenangkan
- b. Memberikan alternative model pembelajaran matematika yang dapat dilakukan guru dalam proses pembelajaran



- c. Meningkatkan kualitas pembelajaran agar lebih terampil menggunakan model pembelajaran
- d. Hasil penelitian dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam menggunakan model *make a match* dalam pembelajaran matematika

### 3. Bagi Sekolah

- a. Dapat memperkaya dan melengkapi hasil-hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya
- b. Memberikan kontribusi kepada sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran matematika sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa
- c. Dapat dijadikan model pembelajaran oleh guru sekolah dasar lain dalam pembelajaran pokok

### F. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan gambaran dari karakteristik yang sedang diamati atau diukur dengan tujuan menegaskan pengertian atau makna istilah yang dijelaskan, antara lain:

#### 1. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu capaian yang diperoleh peserta didik dalam suatu pembelajaran. Hasil pembelajaran yang akan dilakukan dalam penelitian adalah hanya berfokus pada aspek kognitif saja yang diperoleh dari hasil tes evaluasi.

#### 2. Matematika

Matematika merupakan salah satu dari beberapa mata pelajaran yang dibrikan di bangku sekolah dasar dan telah disesuaikan dengan tahap

perkembangan intelektual para siswa sehingga dapat mengembangkan kemampuan berpikirnya.

### 3. Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan suatu rencana berupa prosedur yang dibuat dan direncanakan secara sistematis dalam mengorganisasikan suatu pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu yang diharapkan sehingga dapat digunakan sebagai pedoman oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran.

### 4. *Make A Match*

*Make A Match* merupakan salah satu model pembelajaran yang sering digunakan dan tidak asing lagi didengar yaitu suatu model pembelajaran sambil bermain dengan menggunakan media beberapa kartu yang berisi soal dan jawaban dengan mencocokkan jawaban maupun soal pada kartu yang dibawa sehingga menghasilkan kelompok secara berpasangan.